Technikerschule HF Zürich – Software Engineering 1

»

«

Projektarbeit:

SwissQR Debitor



**Fabrizio Piacente**

**Nicolas Hässig**

**Markus Kaufmann**

**30.09.2020**

**TS TSI 1909 A 03 SoE**

Inhalt

[1. Vorwort 3](#_Toc52617219)

[1. Aufgabe 1: Projektumgebung definieren und dokumentieren 4](#_Toc52617220)

[1.1 Richtlinien und Schreibweisen 4](#_Toc52617221)

[1.2 Aufbau der Ordnerstruktur 4](#_Toc52617222)

[1.3 Eingesetzte Entwicklungssoftware 4](#_Toc52617223)

[1.4 Checklisten und Installationsrichtlinien der Entwicklungssoftware 4](#_Toc52617224)

[1.5 Organisation der Arbeitsgruppe 4](#_Toc52617225)

[1.6 Projektentscheidungen 4](#_Toc52617226)

[2. Aufgabe 2: Projektauftrag erstellen und präsentieren 4](#_Toc52617227)

[2.1 Unternehmen 4](#_Toc52617228)

[2.2 Projekt 6](#_Toc52617229)

[2.3 Anforderungsanalyse 7](#_Toc52617230)

[3 Glossar 7](#_Toc52617231)

# Vorwort

Im Rahmen des Modules «Software Engineering 1» wird gruppenweise ein komplettes Software Projekt geplant und umgesetzt. Neben der eigentlichen Implementation des Projektes sind sämtliche Planungs- und Entwurfsschritte, sowie die planerische Umsetzung zu dokumentieren.

Dieses Dokument enthält die Umsetzung der schriftlichen Arbeitsaufträge. Dabei ist jede Aufgabe als eigenes Hauptkapitel aufgeführt.

Als Projekt Thema wurde das Erstellen von SwissQR-Codes aus Debitorenrechnungsinformationen gewählt. Der SwissQR-Code, welcher am 30.Juni 2020 eingeführt wurde, wird bis im Jahr 2022 die bestehenden «Orangen» ESR Einzahlungsscheine ablösen, weshalb das gewählte Thema eine tatsächliche Aktualität bedient.

# Aufgabe 1: Projektumgebung definieren und dokumentieren

Die Aufgabe eins hat die Definition und Verwaltung des gesamten Projektauftrags zum Ziel. Diverse Unterpunkte wie zum Beispiel die Beschreibung der Styleguide sind deshalb in den folgenden Unterkapiteln enthalten. Das zu führende Glossar ist als eigenes Kapitel am Ende des Dokuments enthalten.

## Richtlinien und Schreibweisen

Um zu gewährleisten das der gesamte Programmcode einheitlich geschrieben wird, wird zu Projektbeginn eine Styleguide festgelegt, die zwingend einzuhalten ist. Zudem werden auch Richtlinien für die Benamsung der Projektstruktur (Ordner und Files) definiert.

Folgende Richtlinien sind festgelegt:

|  |  |
| --- | --- |
| Ordnernamen | Für Ordnernamen sind sprechende englische Bezeichnungen zu vergeben und in Camel-Case zu schreiben (Bsp. «ProjectDocumentation») |
| Dateinamen | Als Dateinamen sind sprechende englische Bezeichnungen zu vergeben und in Camel-Case zu schreiben (Bsp. «TaskOnePresentation.pptx») |
| Codingstyle (Java) | Als Java Coding Styleguide wird die Google Java Style Guide verwendet. Wir behalten es uns zu diesem Zeitpunkt offen, diese um eigene Richtlinien zu erweitern. Anbei der Link zu der Styleguide: <https://google.github.io/styleguide/javaguide.html>. |

Tabelle Richtlinien und Schreibweisen

## Aufbau der Ordnerstruktur

In diesem Unterkapitel wird der Aufbau des Projektes beschrieben, dabei wird darauf eingegangen, wo welche Komponenten des Projekts zu finden sind.

Das Projekt wurde mit folgender Ordnerstruktur initiiert:

* Root
  + Documentation
    - Documents
    - Presentations
    - ProjectOrganisation
  + Project

Im Ordner «Documentation» werden sämtliche Dateien zum/um den Projektaufbau und Dokumentation abgelegt. Im Unterordner «Documents» sind zudem externe Dokumente, wie zum Beispiel Richtlinien zum SwissQR Code enthalten. Im Presentationsordner werden die zu haltenden Präsentationen gesamelt und der Ordner ProjectOrganisation ist als Sammelbecken für planerische Aspekte des Projekts gedacht.

Der Project Ordner wird die komplette Java Solution enthalten und ist momentan bis auf ein Test Java Projekt leer.

## Eingesetzte Entwicklungssoftware

Sämtliche Software, welche für die Bearbeitung des Projektes verwendet wird, ist an dieser Stelle aufgelistet und kurz beschrieben.

**Entwicklungssoftware:**

|  |  |
| --- | --- |
| Eclipse IDE for Enterprise Java Developers (Version: 2020-09 (4.17.0)) | Entwicklungs IDE für die Bearbeitung und Kompilierung des JAVA Codes |
| Github mit Smartgit (20.1.5) | Git Source Save System für die Verwaltung des Quellcodes und der Dokumentationsdateien |

Tabelle Eingesetzte Entwicklungssoftware

**Weitere verwendete Software:**

|  |  |
| --- | --- |
| Notepad++ (v.7.8.8) | Einfacher Texteditor zur Bearbeitung von Textdateien u.ä. |
| Microsoft Office 365 Palette   * Word * Powerpoint * Teams | Für das Erstellen der Dokumentation, Kommunikation im Team und Präsentation eingesetzt. |

Tabelle Weitere verwendete Software

## Checklisten und Installationsrichtlinien der Entwicklungssoftware

In diesem Unterkapitel wird beschrieben, wie die unter 1.3 genannten Entwicklungssoftware zu nutzen, respektive zu installieren ist.

## Organisation der Arbeitsgruppe

## Projektentscheidungen

# Aufgabe 2: Projektauftrag erstellen und präsentieren

Dieses Kapitel enthält die Umsetzung des zweiten Arbeitsauftrags, welcher die Beschreibung des Projektkontext und der Anforderungen an das Softwaresystem zum Thema hat. Die Präsentation des hier beschriebenen Projektauftrags wird als eigene PowerPoint Präsentation erstellt und ist in diesem Dokument nicht enthalten.

## Unternehmen

Im nachfolgenden Kapitel wird das Unternehmen beschrieben, für welches das Software-System entwickelt und umgesetzt wird. Es ist zu beachten, dass die hier beschriebene Firma nicht existiert, weshalb Namen und Kontaktdaten ausgedacht sind.

Name: Koch AG

Geschäftsfeld: Software Entwicklung, Business Lösungen für KMUS/Kantonale Behörden

Abteilungen: HR, Sales, Entwicklung, Testing, Projektleitung, Finance

Mitarbeiter: 32

Kunden: Kantonale Behörden, Treuhandbereich, KMUS

## Projekt

Unter dem Unterkapitel «Projekt» wird der geplante Projektauftrag näher beschrieben, es wird näher auf die Projektbeteiligten und die eigentliche Problemstellung eingegangen.

– Domäne (Problembereich, Fachbereich): Rechnungswesen (Rechnungsverwaltung), Rechnungsstellung, Debitorenrechnungen

– Problemstellung:

Neue SwissQR ab 2022, alle Firmen müssen umstellen, d.h. neue Rechnungen müssen als SwissQR Rechnung erstellt werden. Mit unserem Produkt können diese Rechnungen einfach erstellt werden.

– Projektbeteiligte (Projektleiter, Analysten, Architekt, Entwickler etc.)

Projektleitung

Entwickler

Analysten

Architekt

Tester/ Qualitätskontrolle

– Projektplanung: 1. Iteration (zwei wichtigste Anforderungen, die umgesetzt werden sollen, sind festzulegen!)

Anforderungen an Projekt

Festlegung der Projektrichtlinien, interner Aufbau und Verwaltung, klare Abläufe sind definiert

Meilensteine sind definiert (Zeitschiene)

Ziele des Projekts

SwissQR kann den Anforderungen (Six) gemäss erstellt werden

Es soll übersichtliche Verwaltungssoftware mit ausgeliefert werden (GUI für die Übersicht und Management)

## Anforderungsanalyse

– Vision (Warum ist das Softwaresystem zu entwickeln?)

SwissQR mit Koch AG

Wir wollen Branchenführer für die neue SwissQR Technologie, die ab 2022 exklusiv in Verwendung ist, sein

– Name

YourSwissQR

– Stakeholder (mindestens vier)

Projektbeteiligte

Auftraggeber; BistroTreuhand AG

Six Group

Kantonale Behörden

– Funktionale Anforderungen (als Liste der Use Cases (Anwendungsfälle), mindestens sechs, priorisiert!)

1. Neue Rechnung erstellen
2. Rechnung bearbeiten/verwalten
3. Rechnung löschen
4. SwissQR Code für Rechnung erstellen
5. Status für Fortschritt der Rechnung setzen
6. Rechnung als Pdf erstellen
7. Rechnung drucken
8. Rechnung versenden

– Nicht-funktionale Anforderungen (mindestens vier)

1. Entspricht den Richtlinien von Six Group
2. Entspricht den gesetzlichen Vorgaben
3. Kostengünstiges Produkt
4. Entspricht den UX Anforderungen (einfach logisch klar)
5. Ist ausbaubar
6. Anbindung an andere Module möglich

– Benutzer (Akteure, mindestens zwei)

Buchhaltig

Projektleiter

Sachbearbeiter

– Umsysteme (mindestens vier)

1. Verwendetes ERP (z.B Auftragsabwicklungssystem, wenn in Verwendung)
2. Buchhaltungssoftware
3. Steuersystem
4. Mailclient (für automatisiertes Versenden)
5. Drucker

– Systemkontextdiagramm

ToDo

# 3 Glossar